

活力あふれるピンテージ・ソサイエティの実現に向けて(骨子案 Ver.2)

1. 活力あふれるピンテージ・ソサイエティとは、どのようなものか。

- ① ピンテージ層が、多世代に混ざって緩やかにつながり、4要素(働く、学ぶ、遊ぶ、休む)のバランスを柔軟に変えつつ、積年の夢に挑戦し、社会の課題解決等にもつながっていく。
- ② こうした挑戦を、IoT 等を活用したサービス・技術・製品・社会的な仕組み等で支え、引き出していく。
- ③ ピンテージ層側のニーズ、想い、活動内容が、様々な媒体を通じて世の中に発信されていく。

2. ピンテージ・ソサイエティにおけるライフスタイルは、どのようなものか。

- ① ピンテージ層自身が、4要素のバランスを柔軟に変えつつ、クリエイティブに社会参画していく。
- ② 一人ひとりが社会の中で役割を持ち、自らの意思でセカンドライフをデザインできる。

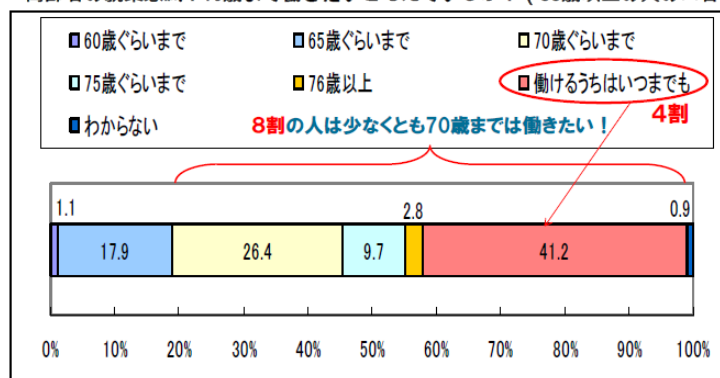
※日常生活において、単純に負担の軽減を追求するのではなく、フレイルを予防する観点も加味しながら、適度な身体的負担も取り入れる。

3. ピンテージ層が持っている特徴は、どのようなものか。

- ① 経験、知見、目利き力、ネットワーク、包容力をもって、多世代を混ぜ合わせ、結びつけ、力を引き出すことができる。
- ② これまでの人生で達成できなかったことや夢を持っている。気力・体力の面で無理のない範囲で働きたい、社会と繋がり人の役に立ちたいという志向がある。

(参考)内閣府「高齢者の健康に関する意識調査」(2007年)

<高齢者の就業意識：何歳まで働きたいと考えているか？(60歳以上の人の回答)>



【資料 2】

4. ビンテージ層が、4要素のバランスを柔軟に変えながら社会参画していくためには、何が 必要か。

(1) 働く（多様な働き方）

- ① これまでに培ってきたスキル・経験・知見を活かした高度プロフェッショナル人材としての活躍の場づくり(有望な分野としては、教育、ものづくり・農林水産業、観光・飲食・サービス、企業のコンサルや海外拠点の立ち上げ等)。

(例) 日本版リビング・ラボの事例： 松本ヘルスラボ

市民のネットワークを活用し、新規ビジネスモデルに対して市民参加による実証の場を提供。市民のアイデアや意見を取り込み、ビンテージ層向けの製品・サービス作りを促進(製品やサービスを試供する場の設定を支援し、フィードバックを収集、併せて大学や研究機関と連携し効果を検証)。

(例) シルバー人材センターの事例： 滋賀シルバー人材センター連合会

ビンテージ層のデータベースを活用し、広域的に仕事を融通することにより、ビンテージ層と仕事とのマッチング成約数が飛躍的に増加(各シルバー人材センターの区域を越えた成約件数が2件→48件)。また、チームでマッチングする(1つの求人複数人で請け負って1人分にすることにより、求人ニーズにより的確に対応)。

- ② セカンドライフにおける活躍の準備として、40～50代(プレ・ビンテージ)の頃から、自分が果たしたい役割や必要とされるスキル・経験・能力について、棚卸し。

(例) 「おやじプロジェクト」

製品開発に当たって、役職定年後の人材で構成される「おやじプロジェクト」を立ち上げ。最先端のゲームとは異なる志向で、海外のゲームセンター向けのゲーム分野において、これまでの経験を活かした開発により、製品化に成功。

- ③ 新たな参画方法として、一人ひとりの時間や能力を組み合わせた「モザイク型働き方システム」による、仮想働き手の試行。

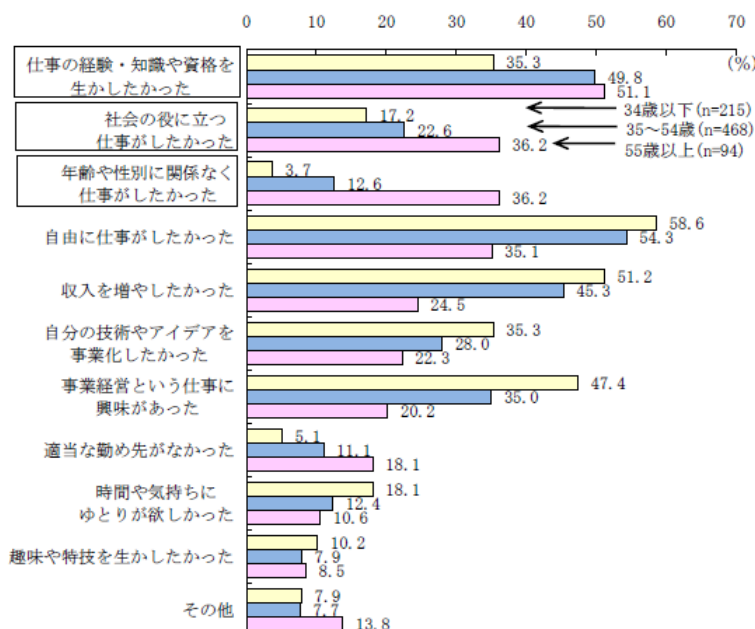
(例) 「モザイク型働き方システムの事例： 「高齢者クラウド」(研究開発プロジェクト)

複数者の時間・空間・スキルを組み合わせる1人分の“仮想労働者”を構成。ビンテージ層側の経験・知識・技能に関する情報や希望する働き方と、雇用側の仕事内容のデータをマッチングする「モザイク型就労モデル」により、柔軟な就労と安定した労働力の効率的な供給の両立を目指し、実証中。

【資料 2】

- ④ 社会参画・挑戦していく手段の一つとして、「ピンチー・ベンチャー」(肩肘張らない「身の丈起業」から、専門的知識・経験を生かした本格的な起業まで多様)に係る情報発信や、促進する環境づくり。起業における販路開拓や資金調達等について、IoT の活用。

(参考)日本政策金融公庫「シニア起業家の開業」(2012 年)



(例)「身の丈起業」の事例：‘Kitchen View’ プロジェクト

「近所で評判の〇〇さんのおはぎです。一日 10 個限定、一個 100 円@YOUTUBE」。IoT を活用することで、事業リスクを低減し、地名などの検索語と連動した広告スキームと組み合わせて販売を展開。

(例)「フェロフレンドリースタッフ」

顧客自身が、旅程管理の資格を取得し、企業が提供する旅行の添乗員になる。既に全国で約 700 名が活躍。勤務内容に応じて手当があり、添乗、打ち合わせ、精算業務等を行う。「添乗員自身が楽しみながら案内をすることで、その気持ちがお客様たちに伝わる」、「添乗員が顧客と同年代なので、話が合ってツアーを楽しめる」との声が寄せられている。

(2) 学ぶ (夢を実現するためのインキュベーション)

- ① 学び自体が喜びであるとともに、これまでに得てきたスキル・経験・能力も活かしながら、夢を実現するためのインキュベーションの役割を持つ。

【資料 2】

(例) 出勤前の多様な社会人が学ぶ、「丸の内朝大学」

丸の内の街づくり NPO や一般社団が提供する、社会人のための学びの場であるとともに、コミュニティ形成を狙う。「学部」は、ソーシャルビジネス学部、からだ学部、地域学部、食学部など多岐に亘り。温泉検定クラス、マネーコミュニケーションクラス、やさしい薬膳クラスなどを提供。受講者は新卒から役員クラスまでさまざま。開講以来 7 年間で、受講者数は延べ 13,000 人を突破。

- ② 学びの場づくりに当たり、社会参画・課題解決につなげていくためには、事業を営む企業の参画が不可欠。

(3) 遊ぶ（創造性が育まれる源泉）

- ① ビンテージ層向けに限定せず、遊びのテーマ・コンテンツを切り口として、多世代に亘った捉え方が重要。
- ② 遊びが、創造性を育む源泉であるとともに、学びや他者との共感にもつながっていく。「好きなこと・好きなもの」という共通項を介し、世代を超えた繋がり・喜びが生まれる。

(例) 年代ではなく IP の切り口で開発するものづくり

「世代」ではなく、「IP (Intellectual Properties)」の視点で、その商品のコンセプト・質を追い求めることで、世代を超えて、愛好者の志向に応える。例えば、キャラクターのプラモデルを、祖父と孫が一緒になって楽しめる商品企画。

(4) 休む（「働く、学ぶ、遊ぶ」の支え）

- ① 「働く」、「学ぶ」、「遊ぶ」に当たって、「休む」は必要不可欠な要素。特に「働く」との関係で、一人ひとりの環境に応じて、「働く」と「休む」との間を柔軟に行き来できる状況を実現。
- ② 身体的な機能が低下してきても、安心して活動できるアクセシビリティの提供。

(例) ビンテージ層のアクセシビリティを支援

IoTを活用し、施設設備、スタッフ、デバイス、モビリティを組み合わせ、施設運営者（スタジアム、駅、介護施設等）の負担を増やすことなく、アクセシビリティの向上に貢献する商品・サービスを提供。例えば、光IDサイネージ、個人の属性やニーズに合わせたバリアフリーナビが可能なデバイス、電動車いす等のモビリティ、案内ロボット、多言語翻訳機などのスタッフ。

(5) 食・健康（上記4要素をバランスできる前提）

- ① 「食」は、すべての層に共通して、活力あふれる生活を支える必須要素。ビンテージ層が充実した食生活を送れるような製品やサービス、つながりが求められる。

【資料 2】

- ② 一定程度自立して生活ができる健康状態の維持・向上。メタボリックやロコモティブの前兆に気づく機会の提供。

5. 活力あふれるピンテージ・ソサエティの実現に向けた取組の方向性

(1)ピンテージ層の多様な「働く」を実現する環境整備

- ・ 民間の活動を中心としつつ、地方自治体やシルバー人材センターなどと連携した、ピンテージ層の働く場の創出・拡充。
- ・ 活躍しているピンテージ層の取組事例や、「ピンテージ・ベンチャー」に挑戦する起業家向けの施策を集めた「ピンテージ・ハンドブック」の作成。(別紙参照)
- ・ 起業やアクセシビリティ向上等に有効な教育支援

(2)4要素のバランスを活かしたセカンドライフを支える仕組みづくり

- ・ ピンテージ層の多様な声を集約し、これを発信するとともにニーズとして具体化する仕組み(媒体、場)づくり
- ・ 多分野の企業のシーズを組み合わせ、ピンテージ社会を支える製品・サービスの創出につなげるコンソーシアムの活用(リビングラボ方式の活用)
- ・ 上記のニーズとシーズのマッチングを図る、専門知識を有するコーディネーターづくり

(3)ピンテージライフへの円滑な移行の促進

- ・ プレ・ピンテージの段階から、企業内教育等を通じて、活力あふれるピンテージライフを送る上で必要な知識獲得や準備を促す「気づきの機会」づくり(夢・スキル・経験・能力の棚卸し、健康リテラシーの向上と実践)

【資料 2】

(別紙)

ピンテージ社会実現に関する施策例

働く 場 づ くり	<p>企業における高齢者の雇用の促進：高齢者の職域の拡大、作業環境の改善、健康管理制度の導入等を行う事業者への支援や、高齢者を継続雇用する事業者への支援を通じて高齢者雇用を促進。【厚生労働省】</p>
	<p>高齢者の再就職の促進：ハローワークに「生涯現役支援窓口（仮称）」を設置し、高齢求職者のための個別求人開拓に取り組むとともに、技能講習等再就職支援を行う。【厚生労働省】</p>
	<p>地域における多様な雇用・就業機会の掘り起こし・確保を行う「生涯現役促進地域連携事業（仮称）」の創設、シルバー人材センターの機能強化による多様な就業機会の提供。【厚生労働省】</p>
働く 人 材 バ ン ク	<p>高年齢退職予定者キャリア人材バンク事業（仮称）：高年齢退職予定者のキャリア情報を登録し、能力の活用を希望する事業者を紹介、高齢者の就業促進を図る。【厚生労働省】</p>
	<p>地域中小企業人材バンク：地域内外の若者・女性・シニア等の多様な人材から地域の中小企業が必要とする人材を発掘し、紹介・定着までを一貫支援。【中小企業庁】</p>
起 業 の 支 援	<p>起業等による高年齢者等の雇用を創出する企業に対する助成措置：高年齢者ベンチャー等により高年齢者の雇用創出を行う企業を支援し、多様な就労機会の確保を図る。【厚生労働省】</p>
	<p>新創業融資制度：創業希望者等に対し、事業計画審査を通じて無担保、無保証融資を行う。【中小企業庁】</p>
	<p>女性、若者／シニア起業家支援資金：55歳以上の高齢者等を対象とした創業資金の金利優遇融資。【中小企業庁】</p>
	<p>起業支援ファンド：ベンチャー企業が新事業に取り組む際の資金調達や経営支援。【中小企業庁】</p>
学 ぶ	<p>生涯学習支援事業等：地域の大学教授による講座、PC教室、キャリア養成講座等を通じた高齢者の学びの機会の提供。【各自治体】</p>
	<p>社会通信教育振興：時間的・地理的な制約を受けずにユーザーが自発的意思で利用できる学習システムを振興することにより、生涯学習を促進。【文部科学省】</p>